

Antwort

der Bundesregierung

**auf die Kleine Anfrage der Abgeordneten Britta Katharina Dassler, Stephan Thomae, Renata Alt, weiterer Abgeordneter und der Fraktion der FDP
– Drucksache 19/28730 –**

Förderung des eSports in Deutschland

Vorbemerkung der Fragesteller

Die Bedeutung des eSports nimmt in sportlicher, gesellschaftlicher und wirtschaftlicher Hinsicht stetig zu.

Dennoch wird der eSport in Deutschland nach Auffassung der Fragesteller in seiner Dynamik ausgebremst. Dies ergibt sich insbesondere aufgrund der fehlenden ausdrücklichen Anerkennung der Gemeinnützigkeit im Sinne der Abgabenordnung (AO). Weitere ungeklärte Sachverhalte im Kontext des eSports schließen sich an.

1. Weshalb strebt die Bundesregierung keine gesetzgeberischen Maßnahmen mehr an, um eSport in § 52 Absatz 2 Satz 1 AO als eigenen, gemeinnützigen Zweck zu regeln (vgl. Bundestagsdrucksache 19/26440, Antwort auf die Schriftliche Frage 29)?

Wie bereits in Nummer 15 der Antwort der Bundesregierung auf die Kleine Anfrage der FDP (Bundestagsdrucksache 19/19402) ausgeführt, ist bereits nach bestehendem Recht eine gemeinnützigkeitsrechtliche Anerkennung von E-Sport-Vereinen möglich. Die Vereine nutzen dabei regelmäßig die gemeinnützigen Zwecke der „Förderung der Jugendhilfe“ (§ 52 Absatz 2 Nummer 5 Abgabenordnung [AO]) und der Förderung der Bildung (§ 52 Absatz 2 Nummer 7 AO). Der Bundesregierung sind keine Fälle bekannt, in denen Vereinen, die E-Sport betreiben, die Gemeinnützigkeit verwehrt worden wäre. Der Bundesregierung sind auch keine Fälle bekannt, in denen Finanzgerichte darüber entschieden haben, ob E-Sport nach § 52 Absatz 2 Nummer 21 AO („Förderung des Sports“) als gemeinnützig eingestuft werden kann. Aus der Rechtspraxis ergeben sich keinerlei Anhaltspunkte dafür, dass eine Notwendigkeit für Gesetzesänderungen besteht.

2. Wenn eine Gemeinnützigkeit des eSports trotz der Existenz eines Publishers schon jetzt über andere Zwecke möglich ist, ist dann nach Auffassung der Bundesregierung davon auszugehen, dass die Stellung des Publishers für eine Subsumtion des eSports unter die „Förderung der Allgemeinheit“ gemäß § 52 Absatz 1 Satz 1 AO unschädlich ist (vgl. Bundestagsdrucksache 19/26440, Antwort auf die Schriftliche Frage 29)?

Ob einer Organisation der Status der Gemeinnützigkeit erteilt werden kann oder nicht, entscheidet nach der deutschen Finanzverfassung das örtlich zuständige Finanzamt. Allein der Umstand, dass ein „kommerzieller Publisher“ ein Programm vertreibt, mit dem dann die jeweilige Körperschaft gemeinnützige Zwecke verfolgt, führt regelmäßig nicht dazu, dass die Gemeinnützigkeit mangels „Förderung der Allgemeinheit“ gemäß § 52 Absatz 1 Satz 1 AO versagt wird.

3. Weshalb verweist die Bundesregierung in mehreren Kleinen Anfragen zur Gemeinnützigkeit des eSports auf die Autonomie des Sports, wenn gleich zur Subsumtion des eSports unter gesetzliche Sportbegriffe nach Ansicht der Fragesteller nicht entscheidend sein kann, ob der Deutsche Olympische Sportbund (DOSB) eine Sportart anerkennt und eine Aufnahme des Sportverbandes in den DOSB erfolgt ist (dies geht für die Abgabenordnung aus dem Paintball-Urteil (vgl. 1 K 2423/11), für § 265c des Strafgesetzbuchs (StGB) aus der Gesetzesbegründung (vgl. Bundestagsdrucksache 18/8831, S. 19) und für den Glücksspielstaatsvertrag 2021 aus dessen Erläuterungen (vgl. S. 51) hervor)?

Der Grundsatz der Autonomie des Sports räumt den Sporttreibenden den Freiraum ein, sich selbst zu organisieren. Daher ist es Sache des Sports bzw. seiner Vertreter zu entscheiden, wen sie unter dem Dach ihrer Organisation sehen. Davon zu unterscheiden ist die Frage, wen der Gesetzgeber in seinen Regelwerken adressiert. Sportarten, die nicht vom Deutschen Olympischen Sportbund (DOSB) anerkannt wurden, können unter § 52 Absatz 2 Satz 1 Nummer 21 AO subsumiert werden.

4. Hält die Bundesregierung eine Autonomie des eSports – vergleichbar zum traditionellen Sport – für möglich?

Die Autonomie des Sports ist Ausfluss der in Art. 9 Abs. 1 Grundgesetz gewährleisteten Vereinigungs- und Koalitionsfreiheit. Demnach sind Vereine und Verbände zur selbständigen Regelung ihrer internen Angelegenheiten befugt. Dieser Grundsatz gilt damit auch für Vereine und Verbände des E-Sports.

5. Plant die Bundesregierung, Leistungen des Bundes zur Spitzensportförderung im Bereich des eSports einzusetzen?

Die Bundesregierung plant nicht, Leistungen oder Mittel zur Spitzensportförderung im Bereich des E-Sports einzusetzen.

6. Wer ist nach Ansicht der Bundesregierung der deutsche Spitzenverband im eSport?

Welcher Verband als der Spitzenverband im E-Sport anerkannt wird, ist Angelegenheit des E-Sports selbst. Die Bestimmung des qualifizierten Spielbetriebs nach § 22 Nummer 5 Buchstabe c der Beschäftigungsverordnung (BeschV), eine Voraussetzung für die Einreise zur Beschäftigung als E-Sportlerin oder E-

Sportler, wird aktuell durch den ESBD – eSport-Bund Deutschland e. V. wahrgenommen (siehe Liste qualifizierter Spielbetriebe im E-Sport (bmas.de)).

7. Hält es die Bundesregierung für möglich, dass der Publisher eines Spiels als Spitzenverband für dessen Wettbewerbe fungiert?

Verband und Unternehmen unterscheiden sich grundsätzlich in ihren Aufgaben, Zielen und unterschiedlichen Interessenlagen. Die Bundesregierung hält die Konstruktion für unrealistisch.

8. Teilt die Bundesregierung die Auffassung des DOSB, wonach eSport in „eGaming“ und „elektronische Sportartensimulationen“ aufzuteilen ist?

Die Bundesregierung akzeptiert die Entscheidung des Sports. Es wird auf die Antwort zu Frage 1 verwiesen.

9. Geht die Bundesregierung davon aus, dass es – analog zum traditionellen Sport – eine schützenswerte „Integrität des eSports“ gibt?

Die Bundesregierung hat keinen Anlass zur Annahme, dass E-Sport keine Ideale und Werte kennt. Für alle Vereine und Verbände gelten zudem die allgemeinen Rechte und Pflichten, deren Beachtung die Bundesregierung erwartet – im E-Sport wie in anderen Bereichen auch.

10. Hat die Bundesregierung strafrechtliche Schutzlücken im Zusammenhang mit eSport identifiziert?
 - a) Wenn ja, welche Maßnahmen wird die Bundesregierung ergreifen?
 - b) Wenn nein, warum nicht?

Der Bundesregierung sind keine strafrechtlichen Schutzlücken bekannt geworden. Strafwürdiges Verhalten in diesem Bereich kann je nach den konkreten Umständen insbesondere durch die Strafvorschriften des Betruges (§ 263 Strafgesetzbuch [StGB]) und des Computerbetruges (§ 263a StGB) erfasst werden, die jeweils bereits den Versuch mit Strafe bedrohen und schon im Grundtatbestand einen Strafraum von bis zu fünf Jahren Freiheitsstrafe eröffnen. Darüber hinaus kommt eine Strafbarkeit nach weiteren Vorschriften des Computerstrafrechts (§§ 202a ff., 303a, 303b StGB) in Betracht. Auf die Antwort zu Frage 13 wird Bezug genommen.

11. Erkennt die Bundesregierung hinsichtlich des Dopings im eSport eine zum traditionellen Sport vergleichbare Gefahrenlage?
 - a) Wie plant die Bundesregierung mit Doping im eSport umzugehen?
 - b) Sollte aus Sicht der Bundesregierung eine Studie in Auftrag gegeben werden, die evaluiert, inwiefern das Anti-Doping-Gesetz mit eSport kompatibel ist?
 - c) Sind der Bundesregierung Anti-Doping-Institutionen im eSport bekannt, wenn ja, welche, und steht sie mit solchen Organisationen in Kontakt?

Die Bundesregierung beobachtet die Entwicklungen im E-Sport laufend auch mit Blick auf mögliche Gefahrenlagen. Die Bundesregierung plant keine Studie

zur Kompatibilität des Anti-Doping-Gesetzes mit E-Sport. Die Nationale Anti-Doping-Agentur (NADA) hat bereits in der Vergangenheit mit Institutionen im E-Sport (z. B. ESL Cologne) zusammengearbeitet.

12. Hat die Bundesregierung geprüft, ob Doping im eSport unter die strafrechtlichen Regelungen des Ausspähens von Daten gemäß § 202a StGB, Abfangen von Daten gemäß § 202b StGB oder das Vorbereiten des Ausspähens und Abfangens von Daten gemäß § 202c StGB, Datenveränderung gemäß § 303a StGB oder unter Computersabotage nach § 303b StGB fallen kann, und wenn ja, mit welchem Ergebnis (bitte begründen)?

Unter Doping wird gemeinhin die Steigerung der menschlichen Leistungsfähigkeit durch unerlaubte Substanzen oder unerlaubte Methoden verstanden.

Soweit man unter Doping auch regelwidrige technische Eingriffe zur manipulativen Steigerung des Ergebnisses des Teilnehmers eines E-Sport-Wettkampfes verstehen möchte, kommt bei Vorliegen der jeweiligen tatbestandlichen Voraussetzungen eine Strafbarkeit nach §§ 202a, 202b, 202c, 303a und 303b StGB in Betracht.

13. Hat die Bundesregierung geprüft, ob Wettbetrug im eSport unter die strafrechtlichen Regelungen zum Wettbetrug im Sport gemäß § 265c StGB oder unter Betrug nach § 263 StGB fällt, und wenn ja, mit welchem Ergebnis (bitte begründen)?

Wettbetrug im E-Sport wird bei Vorliegen der tatbestandlichen Voraussetzungen wie einer Täuschung über Tatsachen und des Eintritts eines Vermögensschadens von der Strafvorschrift des Betruges (§ 263 StGB) erfasst, die schon den Versuch mit Strafe bedroht und bereits im Grundtatbestand einen Strafraum von bis zu fünf Jahren Freiheitsstrafe eröffnet.

Die Strafvorschrift des Sportwettbetruges (§ 265c StGB) ist bei einem „Wettbewerb des organisierten Sports“ anwendbar. Nach dem Willen des Gesetzgebers kann das „Selbstverständnis einer Organisation“ oder ihre eigene Bezeichnung als „Sportart“ oder „Sportorganisation“ [...] dabei nicht konstituierend wirken. Maßgeblich werden vielmehr die jeweils herrschenden Anschauungen innerhalb der Gesellschaft zum Verständnis des Sportbegriffs sein. Die Anerkennung durch einen nationalen oder internationalen disziplinübergreifenden Sportverband kann dabei ein Anhaltspunkt für die Reichweite des aktuellen Sportverständnisses sein. Danach dürften z. B. mindestens die vom Deutschen Olympischen Sportbund (DOSB) anerkannten Sportverbände eine Sportart vertreten, die jeweils unter das im Inland aktuell herrschende gesellschaftliche Verständnis von Sport fallen.“ (Bundestagsdrucksache 18/8831, S. 19). Die Auslegung der Vorschrift und die Entscheidung über ihre Anwendbarkeit auf einzelne Wettbewerbe des E-Sports obliegt den Strafverfolgungsbehörden und Gerichten.

14. Sollte nach Meinung der Bundesregierung aufgrund der nach Ansicht der Fragesteller bestehenden Unklarheiten im Glücksspielstaatsvertrag bezogen auf den rechtlichen Umgang mit Lootboxen in Videospiele eine europäische Lösung angestrebt werden?

Zu vermeintlich bestehenden Unklarheiten im Glücksspielstaatsvertrag der Länder liegen der Bundesregierung keine Kenntnisse vor.

15. Plant die Bundesregierung eine Gleichstellung von Handreichungen beim eSport, so wie es § 2 Nummer 4 der Kinderarbeitsschutzverordnung (KindArbSchV für den traditionellen Sport vorsieht)?

Die Bundesregierung plant keine Änderung der Kinderarbeitsschutzverordnung.

16. Weshalb erfasst die Regelung des § 22 Nummer 5 der Beschäftigungsverordnung (BeschV) keine Berufstrainerinnen und Berufstrainer?
17. Geht die Bundesregierung davon aus, dass es im eSport keine professionellen Trainerinnen und Trainer gibt?

Im E-Sport sind nach Kenntnis der Bundesregierung dem Berufssport nach § 22 Nr. 4 BeschV vergleichbare Ausbildungs- und Lizenzstrukturen für Trainerinnen und Trainer erst im Aufbau. Insofern wurde auf die Aufnahme von Berufstrainerinnen und -trainern in § 22 Nr. 5 BeschV vorerst verzichtet.

18. Weshalb wurde für den eSport in § 22 Nummer 5 BeschV dieselbe Bruttogehalt-Grenze gewählt wie für den traditionellen Sport in § 22 Nummer 4 BeschV, obgleich sich nur mit den wenigsten eSport-Titeln ein solches Gehalt erzielen lässt?
19. Plant die Bundesregierung, eine Studie in Auftrag zu geben, um die Lohngrenze im eSport auf ein taugliches Niveau zu setzen?

Die Regelung für den E-Sport nach § 22 Nr. 5 BeschV orientiert sich an den Voraussetzungen für den Berufssport nach § 22 Nr. 4 BeschV. Anlass für eine Privilegierung des E-Sports gegenüber dem traditionellen Sport besteht nicht. Dies gilt u. a. für das Kriterium der Bruttogehaltsgrenze. Eine Änderung der Regelung oder die Beauftragung einer entsprechenden Studie sind aktuell nicht vorgesehen.

20. Inwiefern ist nach Ansicht der Bundesregierung zwischen dem traditionellen Sport und dem eSport ein Unterschied zu erkennen, der den abweichenden Tatbestand rechtfertigt, dass – im Gegensatz zu § 22 Nummer 4 BeschV – in § 22 Nummer 5 BeschV als Voraussetzung eingeführt wurde, der ausgeübte eSport müsse von erheblicher nationaler oder internationaler Bedeutung sein?

Der E-Sport nach § 22 Nr. 5 BeschV stellt anders als Berufssport nach § 22 Nr. 4 BeschV eine neue Entwicklung dar, zu dem noch wenige Erfahrungswerte vorliegen. Zur Konkretisierung der Berufsmäßigkeit wurde daher die weitere Voraussetzung der erheblichen nationalen oder internationalen Bedeutung aufgenommen. Ein Unterschied zum Berufssport nach § 22 Nr. 4 BeschV ist damit nicht beabsichtigt.

21. Woraus ergibt sich nach Auffassung der Bundesregierung eine „geringe praktische Relevanz“, die dazu führte, dass – im Gegensatz zu § 22 Nummer 4 BeschV – § 23 BeschV keine Parallelregelung für den eSport erfahren hat (vgl. Bundesratsdrucksache 572/19, S. 40)?

Die hier zitierte Änderung in der Verordnung zur Durchführung des Gesetzes über das Ausländerzentralregister (AZR) – AZRG-Durchführungsverordnung (Vgl.: Bundesratdrucksache 572/19, S. 40) bezieht sich nicht auf das Verhältnis

des E-Sports zu § 23 BeschV. Mangels praktischer Relevanz wurde durch die Verordnung zur Änderung der Aufenthaltsverordnung und der Beschäftigungsverordnung mit Wirkung zum 1. April 2020 stattdessen darauf verzichtet, Personen, die nach § 23 BeschV einreisen, im Ausländerzentralregister zu erfassen. Dies insbesondere vor dem Hintergrund, dass diese Personen aufgrund der beschränkten Aufenthaltsdauer zum Teil visumfrei oder mit einem zweckentsprechenden Visum einreisen, wodurch eine Speicherung im allgemeinen Datenbestand des AZR nicht erfolgt. Auf dieser Speicherposition werden stattdessen nun Personen erfasst, die nach § 22 Nr. 5 BeschV einreisen. Die Frage, ob und inwieweit § 23 BeschV für E-Sport Anwendung findet, hat sich nach Kenntnis der Bundesregierung in der Praxis noch nicht gestellt.

22. Weshalb machten Ligen wie die europäische League-of-Legends-Liga (LEC) aus Sicht der Bundesregierung eine Anpassung des § 22 BeschV erforderlich, ohne dabei jedoch § 23 BeschV zu berücksichtigen?

E-Sport hat in den letzten Jahren international aber auch national einen starken Bedeutungszuwachs erfahren (vergleiche dazu etwa die Selbstbefassung SB 19(5)74 des Sportausschusses des Deutschen Bundestages).

Diesem Bedeutungszuwachs entsprechend und die starke internationale Ausrichtung im Bereich des professionell betriebenen E-Sports berücksichtigend, wurde mit § 22 Nummer 5 BeschV ein eigenständiger Zugang für E-Sportlerinnen und E-Sportler geschaffen, die E-Sport berufsmäßig betreiben. Im Übrigen wird auf die Antwort zu Frage 21 verwiesen.

23. Warum hat die Bundesregierung in Anbetracht der komplexen Regelungsmaterie eSport bislang kein Gutachten einer neutralen, wissenschaftlichen Stelle in Auftrag gegeben?

Soweit sich die Frage auf die aufenthaltsrechtliche Regelung in § 22 Nr. 5 BeschV für E-Sportlerinnen und E-Sportler bezieht, wurde hierfür kein Bedarf gesehen. Bei den Fragen zur Gemeinnützigkeit sowie zur Frage der Anerkennung als Sportart existieren bereits mehrere Abhandlungen bzw. Gutachten.

24. Hält es die Bundesregierung für möglich, dass eSport in den Bereichen Bildung und Forschung stärker implementiert wird, um Medienkompetenzen zu vermitteln und hochklassige Lehre zu gewährleisten?
- a) Wenn ja, wie möchte die Bundesregierung dies sicherstellen?
- b) Wenn nein, warum nicht (bitte begründen)?

Die Bundesregierung misst sowohl der Medienkompetenz im Allgemeinen als auch den zur Vermittlung dieser Kompetenzen geeigneten Instrumenten eine große Bedeutung zu. Der E-Sport wird deshalb auch im Bereich der Forschung vereinzelt aufgegriffen, etwa in einzelnen, vom Bundesministerium für Bildung und Forschung (BMBF) geförderten Forschungsvorhaben. Im Bereich Bildung kann E-Sport (serious gaming) bei entsprechender medienpädagogischer Begleitung digitale Kompetenz fördern, jedoch gibt es hierzu keine allgemein implementierte Förderrichtlinie.

25. Was unternimmt die Bundesregierung, um negative Klischees und Zerrbilder über den eSport abzubauen, sodass eine stärkere Sensibilisierung für dessen sportliche, gesellschaftliche und wirtschaftliche Implikationen vorangetrieben werden kann?

Die Bundesregierung sieht die wirtschaftlichen sowie die gesellschaftlichen Perspektiven des E-Sports in Deutschland. Daher wurde u. a. in dieser Legislaturperiode die Computerspiel-Förderung bzw. der Deutsche Games-Fonds eingerichtet, um Deutschland international konkurrenzfähig zu machen.

Zudem wurden für das Trainieren und für Wettkämpfe in Deutschland die Einreisebestimmungen für ausländische Personen erleichtert, um auch damit dem E-Sport weitere Möglichkeiten der Präsentation zu geben und ihn in der Etablierung in Deutschland zu unterstützen.

Des Weiteren ist es der Bundesregierung sehr wichtig, dass vor allem Kinder und Jugendliche in ihren Entwicklungen unterstützt werden und ihnen geholfen wird durch Anleitung und Begleitung in existierenden und bekannten Strukturen wie in Vereinen. Durch die Anerkennung der Gemeinnützigkeit auf Basis der Förderung der Jugendhilfe (§ 52 Absatz 2 Nummer 5 der AO) sowie der Förderung der Bildung (§ 52 Absatz 2 Nummer 7 der AO) ist dies bereits jetzt möglich, wodurch auch das Bild des E-Sports langfristig positiv verändert werden kann.

Vorabfassung - wird durch die lektorierte Version ersetzt.